SPAWN

THE DARK AGES

VENTA EXCLUSIVA EN LA UNIÓN EUROPEA

image

nº 16

1,70 euros

WORLD COMICS

SPAWN.COM

TODD McFARLANE E IMAGE COMICS PRESENTAN

16 | EL CORAZÓN DEL ENGENDRO

GUIÓN
STEVE NILES

LÁPIZ
NAT JONES

TINTA
CHANCE WOLF
KEVIN CONRAD
JONATHAN GLAPION

COLOR
MARK NICHOLAS

PORTADA
ASHLEY WOOD

TRADUCCIÓN
SANTIAGO GARCÍA

ROTULACIÓN
PILAR TOMEO

REALIZACIÓN TÉCNICA
CARLOS MONTE

SPAWN CREADO POR
TODD McFARLANE

WWW.COMICREL.TK CRG DOT WILDCATS

Información Planeta-DeAgostini: *www.planetadeagostinicomics.com*
Compra de cómics: *www.planetacomic.com/Planeta*

SPAWN® The Dark Ages nº 16. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021–Barcelona. Es una realización de World Comics. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pece. Editora: Cristina de Avilés. Copyright © 2002 Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book *Spawn® The Dark Ages* nº 16 (VI/00). Spawn®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 2000 of Todd McFarlane Productions, Inc. All other related characters are Trademark™ and Copyright © Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Image®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 1992 of Image Comics, Inc. Copyright © 1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Imprime: Litusa. Polígono Industrial Can Calderón. Avda. de la Marina 74-78, nave 1. 08830–Sant Boi de Llobregat (Barcelona). Depósito legal: B-7347-01. (VIII/02) (4ED9). Distribuye: Logista. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108–Alcobendas (Madrid). Packager: Trioptria. El precio en Ceuta, Canarias y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

TODD McFARLANE PRODUCTIONS

SPAWN.COM

¿De qué le sirve el corazón a un hombre si no posee su propia alma?

Han pasado cuatrocientos años y la Guerra sigue destrozando vidas, almas y corazones sin ninguna consideración.

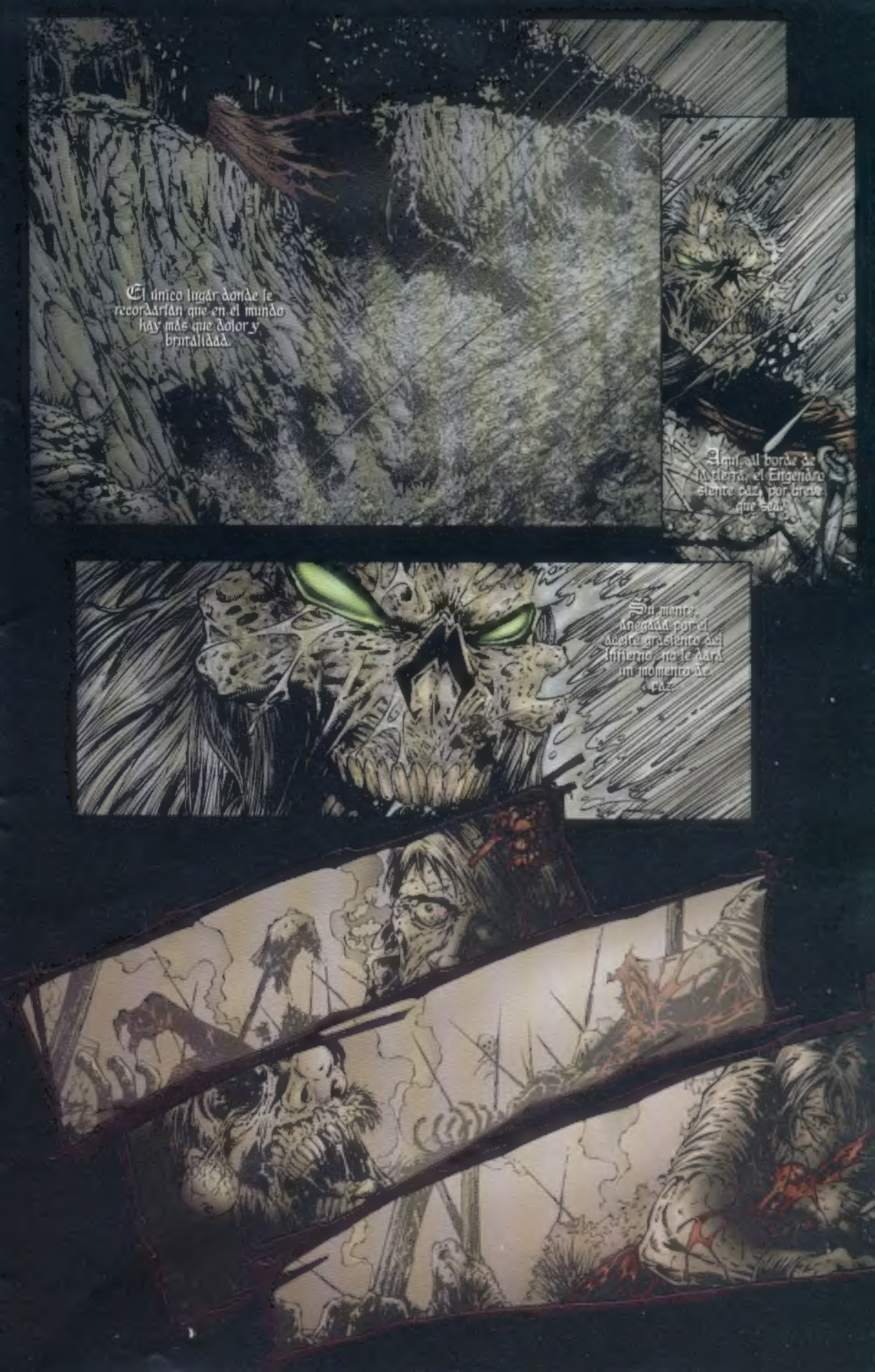
Lo único que importa es que el ejército sea alimentado y que la hambrienta boca de la batalla sea saciada. Saciada de sangre, desesperación y lágrimas.

No importa que la sangre se derrame en ríos. No importa que los inocentes sean partidos como ramitas.

No importa nada mientras las almas indestructibles se recolecten y dividan y sean enfrentadas unas contra otras en una dimensión de dolor puro y hambre egoísta de dominio.

El mundo es el patio de recreo de Dioses egoístas y Diablos indiferentes. ¿Por qué habría que tener en cuenta la preocupación por el corazón del hombre?

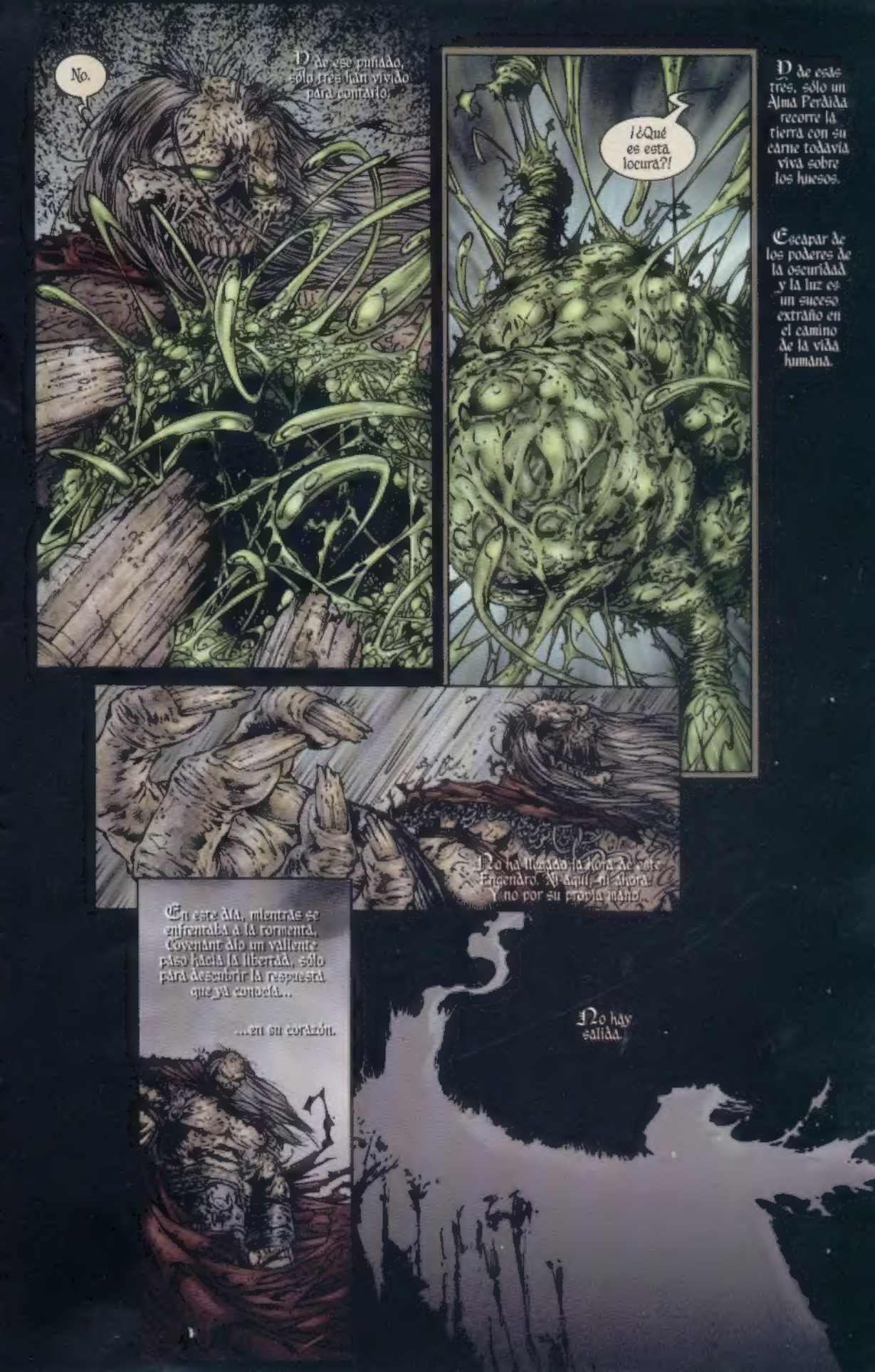
Pero por fin ha llegado al sitio que visitó en vida. Ahora quería verlo una vez más en la muerte.


El único lugar donde te recordarían que en el mundo hay más que dolor y brutalidad.
Aquí, al borde de la tierra, el Engendro siente paz, por grande que sea.
Su mente, anegada por el dulce grasiento del Infierno, no le dará un momento de paz.

¡¿Por qué me has abandonado?! ¡¿No maté en tu nombre?! ¡¿No corregí los yerros de la opresión infiel?!
¿Qué hago aquí, años después de mi muerte mortal, con la sangre de inocentes en las manos?
Mi Dios, ¿a qué juego juegas?
¿Me está escuchando alguien?
¡Maldición! ¿Me oís? ¡¿Escucháis mis palabras?!

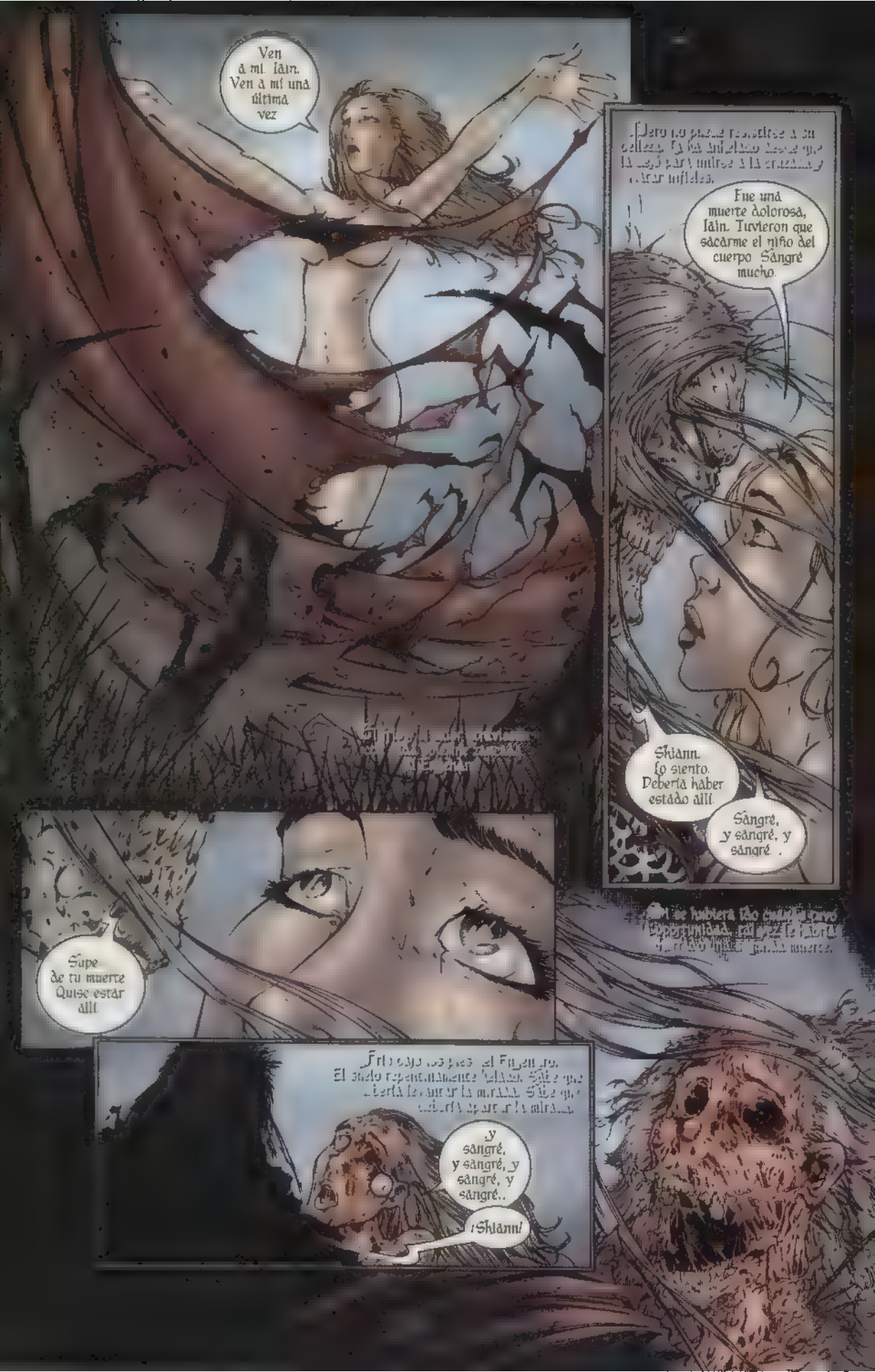
No quiero formar parte de vosotros, de este... ¡este juego que con crueldad llamáis guerra!
¡No dejaré que me quitéis nada más!
¡¿Me oís?!
¡No dejaré que robéis mi corazón, que habéis torturado y atormentado más allá de la razón!
¡No os dejaré robarlo!

Muchos han intentado, cada uno a su patética manera, apartarse de los poderes del Cielo y el Infierno.
No tendréis mi corazón.
Este Engendro se cree el primero.
Se equivoca.
De los cientos de millones de almas que han sido recolectadas y alimentadas y recogidas en las ascuas, sólo un puñado han evitado ser reclutadas por alguna de las facciones de la guerra secreta e interminable.


No.
Hay ese punto, sólo tres han vivido para contarlo.
¡¿Qué es esta locura?!
Y de estos tres, sólo un Alma Perdida recorre la tierra con su carne todavía viva sobre los huesos.
Escapar de los poderes de la oscuridad y la luz es un suceso extraño en el camino de la vida humana.
No ha llegado la hora de morir. Engendro. Ni aquí, ni ahora. Y no por su propia mano.
En este día, mientras se enfrentaba a la tormenta, Covenant dio un valiente paso hacia la libertad, sólo para descubrir la respuesta que ya conocía...
...en su corazón.
No hay salida.

¿Iain?
¿Quién?
Una voz del pasado como una navaja sobre su espalda, pero, ¿quién se aventuraría en esta región desolada?
¡Tú! ¡No puede ser!
¡Shiann! No puede ser. Estás muerta. Me dijeron que habías muerto al dar a luz a mi hijo.
Tú sobre todos deberías saber que la muerte sólo es otra dimensión de la que puede haber salida.
¿Has regresado a mí?
No.
Te oí hablar a los vientos, y he venido a decirte que no son los poderes los que te han abandonado, amor mío. Eres tú quien ha abandonado todo lo que defendiste en vida. Eres tú quien se ha entregado a la oscuridad.

No lo entiendo. ¿Qué significa esto?
No significa nada si no escuchas, Iain.
Espera. ¡¿Dónde vas?!
Voy a un lugar donde los poderes no tienen alcance. Un lugar donde la madre gobierna y los dioses no son admitidos.
En silencio se entiende que el Engendro ha aprendido y el viaje le llevará de nuevo por las tierras que ya recorrió antes.
El mundo ha pasado los días y las noches, ...ando los dioses y los que dio unos días antes, pero no interrumpe su ritmo, aunque pueda verdarse a un brazo de distancia de su siguiente amor.
He sido paciente ¿Dónde está ese sitio al que me llevas?
La paciencia es la recompensa de los muertos. Sígueme unos centenares más de pasos para responder a tu pregunta.
La paciencia es la recompensa de los muertos. Sígueme unos centenares más de pasos para responder a tu pregunta.
En el claro al otro lado de estos bosques encontrarás tu respuesta.


Ven a mí, Iain. Ven a mí una última vez
Fue una muerte dolorosa, Iain. Tuvieron que sacarme el niño del cuerpo. Sangré mucho.
Shiann. Lo siento. Debería haber estado allí.
Sangré, y sangré, y sangré...
Supe de tu muerte. Quise estar allí.
...y sangré, y sangré, y sangré, y sangré...
¡Shiann!

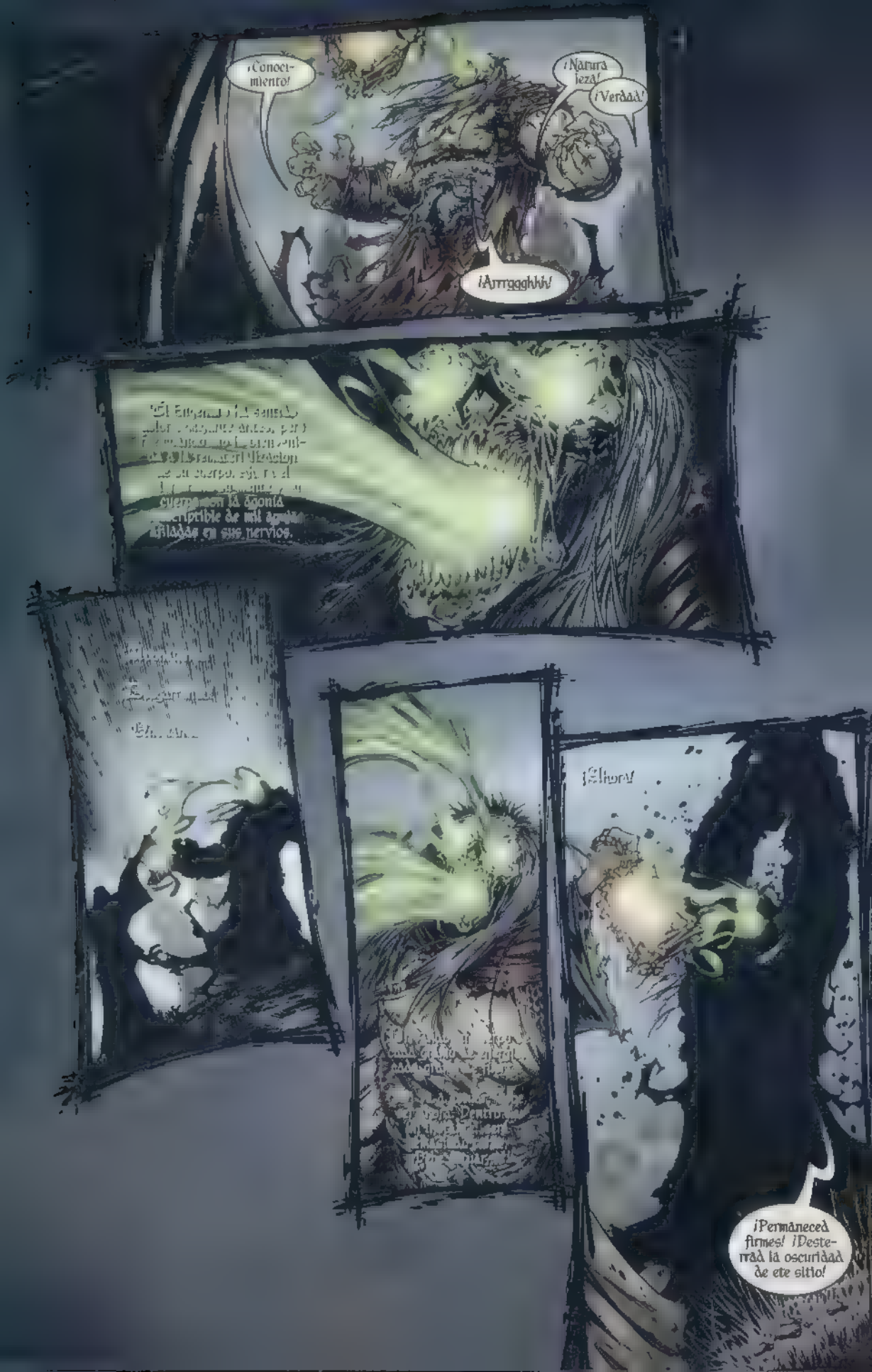
Tal vez le sobrara
Siempre has culpado a otros por tu cruz. Tal vez cuando la muerte vuelva a por ti no tendrás tanta prisa por comerciar con tu alma. Pues tal y como eres ahora, eres veneno para los vivos, veneno para la tierra que te sustenta.
Pero el Engendro no hizo caso de la advertencia de su propia carne. El frío subiendo por su espinazo. El calor vibrando en su cerebro.
¿Qué ¡¿Quién?! ¡¿Quién está ahí?!

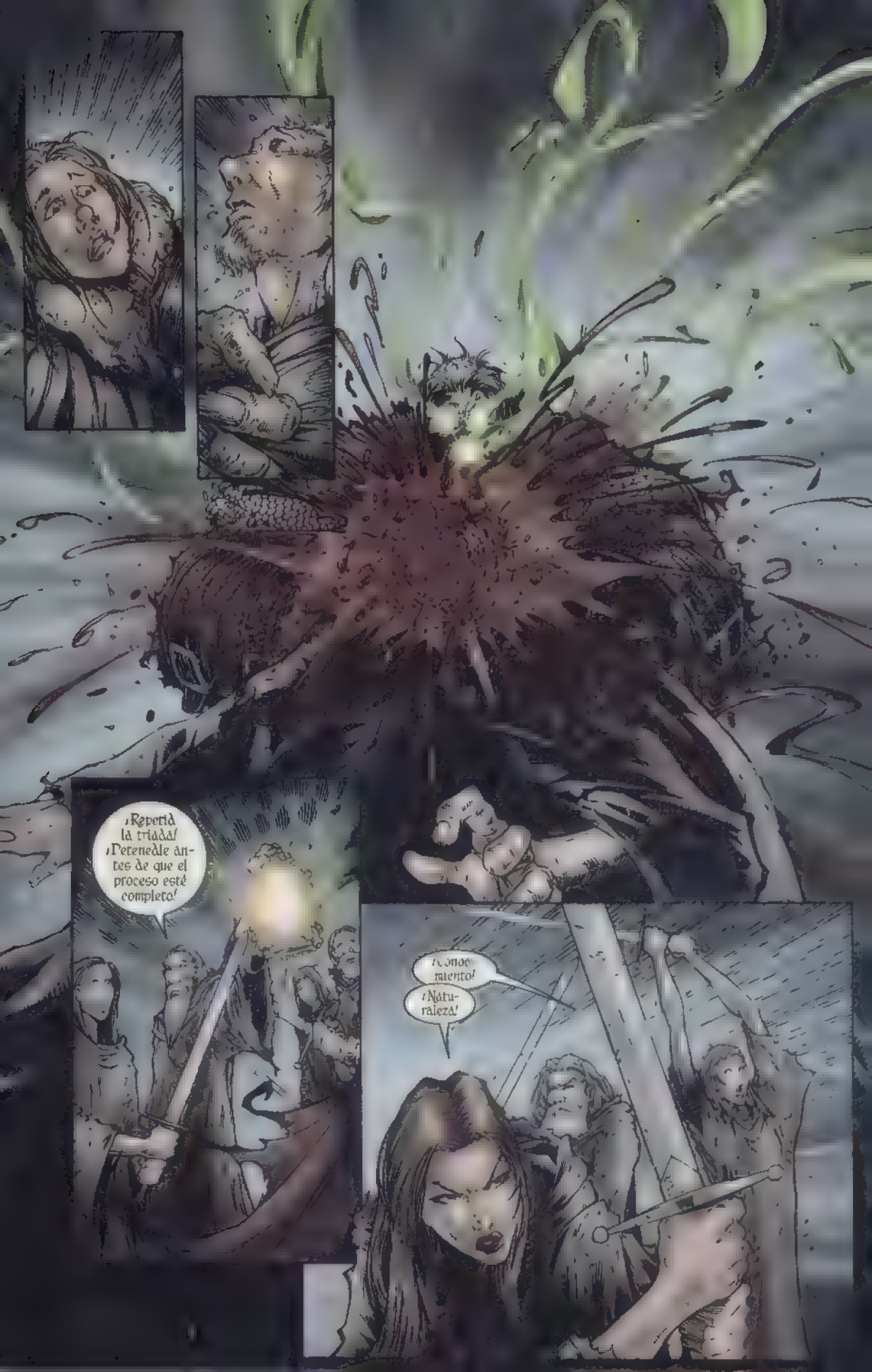
¡No puedo mover las piernas!

Sobre este suelo, esta noche, no tienes poder, bestia.

Te hemos estado vigilando. Es hora de que seas expulsado de este lugar al que no has traído más que dolor.
¿Sabes quiénes somos?
He oído historias sobre vosotros. Os llamáis los Druidas.
Bien. Es importante que lo sepas. Mi nombre es Gareth. Seré quien administre tu final. Nuestros descendientes contarán este relato durante eones. No temas. Seguirás viviendo.
¿Y si no os permito hacerlo?
Eso no importa.
¡No puedo moverme! ¡¿Qué me habéis hecho?!
Es el círculo lo que te ata, criatura. Nosotros sólo somos los conductos a través de los cuales actúa.
No afirmamos saber qué eres, bestia, pero sabemos de dónde vienes y a quién sirves. Eres una amenaza para todo lo que es bueno y justo.

Eres la violencia en el corazón de todos los hombres. Podemos hacer poco por los otros, pero podemos ocuparnos de ti. Podemos expulsarte
Preparad las tres velas.
No sé qué máquinas, hechicero, pero no se me mata tan fácilmente como crees.
¡Te ríes de mí! ¿Qué encuentras tan divertido?
No somos hechiceros. Ni mucho menos. Somos uno con nuestros dioses. Y no tenemos intención de matarte. Pues hay destinos mucho peores que la muerte
Madre y Padre del Otromundo, el Submundo y el Supramundo, oíd nuestras palabras. Éstas son las tres velas que iluminan cada oscuridad.
conocimiento
naturaleza
verdad


¡Conocimiento!
¡Naturaleza!
¡Verdad!
¡Arrrgghhh!
¡Elhor!
¡Permaneced firmes! ¡Desterrad la oscuridad de este sitio!


¡Repetid la triada! ¡Detenedle antes de que el proceso esté completo!
¡Conocimiento!
¡Naturaleza!

¡Ver!
Terminad la tirada. ¡Yo no puedo ser el que diga la última frase!
¡Fuisteis rápidos al juzgarme y aún más rápidos al proscribirme! ¡Pime qué pensas ahora!
¡Terminad la tirada!
No queda nadie. Pruiba. No queda nadie para ayudarte. Ni tu gente ni tus llamados aloses.
Sólo lamentaré no haber conseguido librar al mundo de tu presencia venenosa. Yo no tengo miedo a morir, criatura.
¿No temes morir?
Entonces... prepárate para no temer nada.

¿Quién eres tú para juzgarme? ¿Para sentenciarme à la muerte o à cualquier otro castigo?
En eso tenemos algo en común, pero has demostrado desearme mal. Morirás.
Sólo soy uno con la tierra y los poderes. Hace mucho que sospecho que tus poderes intentarían interferir con nuestra dimensión, y esto tenía que ser una advertencia. Una advertencia de que los que vivimos entre los árboles y el suelo no toleraremos que se use à la tierra.
Lo comprendo.
¡V ver
¡V verdad!

¡Arrrrgggghhhhh!
¡Nooooooooo!
¡La triada está completa! ¡Llamana la oscuridad y extirpala! ¡Ven a esta prisión y deja que la oscuridad sea consumida!

¡¿Qué... qué has hecho?!
Te he sacado de la oscuridad. Dónde vayas ahora es cosa tuya.
¡Siente esto, demonio!
¡Yaahhh!
Aquí he terminado.
Sangre. Sangre roja. Vuelvo a ser un hombre. Sangre.
No. Sigues siendo lo que eras cuando entraste en el círculo. Sólo he eliminado el elemento que te convertía en una amenaza. No sé lo que eras. Sólo puedo suponerlo. Lo que serás depende de ti.

Desnudo. Impotente, perseguido y desfigurado. Un monstruo a los ojos del hombre. Un traidor a los ojos de los poderes de la oscuridad y de la luz. Un renegado. Un ciego.
¿Un hombre?

Más mentiras que verdades. Más preguntas que respuestas acumulándose unas sobre otras, multiplicándose como alimañas.
Pero una respuesta está clara. Una verdad se declara.

El Engendro se baña en la fresca calidez de su propia sangre y siente las palabras imposibles subiendo por su garganta, luchando por salir a la superficie.

Ojalá fuera verdad...

Continuará.

SPAWN

THE DARK LETTERS

CELS PIÑOL

Vaya, otra vez se han olvidado de colgar el cartel de "Cuidado con el Druida" en la entrada del bosque. Nada de calderos mágicos ni simpáticos galos que pongan de vuelta y media a las legiones romanas. Los Druidas de ***Spawn: The Dark Ages*** van directos al grano y no se cortan ni un pelo con los que son tan ilusos de entrar en sus círculos de piedra. Y es sólo el principio...

SERGIO VILASÍS (Valladolid), si la anterior etapa de ***Spawn: The Dark Ages*** te pareció escabrosa, espera a ver ésta. Digamos que los combates son algo más explícitos, como si se llevaran a cabo con una iluminación que deja menos espacio a la imaginación. La utilización de una forma de narrar tan *gore* no es exclusividad de esta serie: en el Universo **Spawn**, los horrores sanguinarios están a la orden del día desde sus comienzos, desde que **Violator** daba rienda suelta a su creatividad asesina en los primeros números de la serie principal. **Greg Capullo** sigue ligado a **Todd McFarlane Productions**, y no es de extrañar que un autor, salvo que tenga firmado un contrato en exclusiva, colabore con otras editoriales, como es el caso de su historieta de **Spiderman** que acaba de realizar para **Marvel Comics**. Para que veas que es cierto, echa un vistazo en internet o al catálogo *Previews* y verás ejemplos de su trabajo en ***Spawn***, como por ejemplo la tremenda portada que ha dibujado para el número 123, entintada por el propio **McFarlane**.
Sobre la secuela de ***Spawn***, se ha podido leer por ahí un comunicado que anunciaba el final del proceso de escritura del guión cinematográfico. La producción lleva su tiempo, pero con la cantidad de adaptaciones de cómics al cine que se están estrenando, creo que es un buen momento para relanzar la carrera fílmica de **Al Simmons**.
Errrrr, pues sí, se pueden descargar capítulos de la serie de animación de **Spawn** en Internet, pero estaría feo que te diera las direcciones. No deja de ser piratería...

JUAN JOSÉ ARMENGOL (Huesca), hablando de dibujos animados, nos envía junto a su carta una copia de la misiva que ha dirigido a **Calle 13** (Canal Satélite Digital) solicitando el pase de la serie animada de **Spawn**. Nos unimos a tu petición, y creo que les gustará tu idea de *"promociones web alternativas"*. **Calle 13** cada vez se moja más con los aficionados e incluso produce informativos y programas de alto contenido *fan/freak*. Estrenar a la vez las series *Mutante X* y *Andrómeda*, potenciándolas en foros, listas de correo y páginas web comiqueras y *trekkies* demuestra que son conscientes del público al que se dirigen. Lo mismo ocurre en Estados Unidos: la serie *Jeremiah*, basada en el cómic de **Hermann**, ha sido publicitada en un montón de comic-books...
Transmito a la redacción tus peticiones acerca de invitar a gente de **Todd McFarlane Productions** a alguna convención de cómics española. La cosa está difícil, pero se sigue intentando. Sé que guardas varios lotes de ***Spawn***, ***KISS: The Psycho Circus*** y antiguos ***Dreadstar*** por si apareciera por aquí **Angel Medina**, por ejemplo.
Sobre los **Micronautas** sólo puedo confirmarte que van a ser publicados por **Image**, con guión de **Scott Wherle** y dibujos de **Eric Hanson**. No se trata de los cómics publicados hace tiempo por **Marvel**, los de **Michael Golden**, sino una nueva etapa totalmente distinta. Lo mejor de todo es que van a reeditarse los juguetes, con modelos calcados a los originales y alguno de nueva creación. Cómo no, el barón **Karza** se dejará ver por el cómic y su muñeco volverá a estar disponible.

Se acabó el espacio. Un saludo Acroyear y nos vemos dentro de un mes.

The Dark Letters
World Comics
Aribau 185
08021-Barcelona

darkages@dreamers.com

Servicio de Venta por Correo: El Catálogo S.L.
Apdo. de Correos 24.341.
08080 Barcelona.
Tel. 93 450 07 68.
www.planetacomic.com/Planeta

¿te gustan los cómics?